

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

INTERMEDIALIDAD E INTERTEXTUALIDAD EN LA NARRATIVA GRÁFICA

CÓDIGO: ID2012/037

**MODALIDAD D: PROYECTOS IMPULSADOS POR UN PROFESOR Y
VINCULADOS A UN GRUPO DE PROFESORES**

30 de junio de 2013

COORDINADORA DEL PROYECTO:

MERCEDES PEÑALBA GARCÍA

Universidad de Salamanca
Departamento de Estudios Ingleses
Facultad de Filología
mpg@usal.es

MIEMBROS DEL EQUIPO:

JOSÉ ANTONIO PÉREZ BOWIE

Universidad de Salamanca
Departamento de Lengua Española
Facultad de Filología
bowie@usal.es

FRANCISCA NOGUEROL JIMÉNEZ

Universidad de Salamanca
Departamento de Literatura Española e
Hispanoamericana
Facultad de Filología
fnoguerol@usal.es

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Existen dos aproximaciones distintas al estudio de la intermedialidad. Por un lado, una orientación derivada de los estudios literarios y narrativos, en paralelo con el desarrollo de conceptos como dialogismo e intertextualidad, presentes en la obra de Bakhtin y en las relecturas de la misma a partir de las traducciones de Julia Kristeva y los trabajos críticos del grupo *Tel Quel*. Por otro, se encuentra la orientación que deriva de los estudios de comunicación, en la que la homología estructural entre medios de distinto origen podría analizarse de forma transtextual o, en rigor, transmedial.

El estudio de la intermedialidad que se ha propuesto para la ejecución de este proyecto de innovación docente, dirigido a estudiantes de Máster (Narrativas latinoamericanas de ruptura, Teoría cinematográfica vanguardista, 'The One and The Many': The Short Story and the Short Story Composite), no parte de una perspectiva amplia y heterogénea (genealógica), sino que se concibe como una categoría crítica para el análisis de manifestaciones específicas de relaciones interartísticas en un género específico (la narrativa gráfica) y en un contexto histórico-cultural determinado (redefinición del cómic como arte, madurez de su lenguaje y acercamiento al hecho literario).

La inclusión del estudio del cómic como medio (cultural de masas) y de la "novela gráfica" como género en el área de Artes y Humanidades pretende atender, en su globalidad, a los fenómenos de la comunicación con un enfoque interdisciplinar. Ello implica analizar

tanto la especificidad del medio como del formato de publicación, y abordar, manteniendo un planteamiento semiótico integrador, las características formales y los recursos específicos, según su soporte, articulación y relación pragmática con las condiciones de su producción y con los valores ideológicos que transmite.

2. ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA DE TRABAJO

Este proyecto de innovación docente estaba planteado inicialmente en dos fases: (a) un ciclo de dos conferencias a cargo de uno de los novelistas gráficos más galardonados en la actualidad y de una experta investigadora en narrativa gráfica, y (b) elaboración de cuatro unidades didácticas*, adecuando el modelo de aprendizaje mediante tareas, que sirvan de guía para desarrollar un método para la enseñanza de las narraciones gráficas, aplicable a materias de narrativa, teoría de la literatura, literatura comparada, semiótica social, artes visuales y estudios culturales. *[Elaboración de **unidades didácticas**, dirigidas a alumnos del Máster de Estudios Ingleses Avanzados (The One and The Many: The Short Story and the Short Story Composite) y del Máster de Literatura Española e Hispanoamericana: Estudios avanzados (Narrativas latinoamericanas de ruptura y Teoría cinematográfica vanguardista).]

Por falta de financiación asignada al Proyecto, no se ha podido llevar a cabo el ciclo dos conferencias, inicialmente previsto durante el mes de mayo. No obstante, se mantiene un contacto fluido con ambos conferenciantes y se espera poder materializar esta actividad en una

segunda fase, planteada como videoconferencia, si persistiera la escasez de recursos económicos.

Los miembros del proyecto han creado los materiales necesarios para realizar, en una segunda fase de aplicación, una propuesta docente adaptada a sus programas de Máster de Estudios Avanzados. Las unidades didácticas elaboradas se complementan con un corpus representativo de la narrativa dibujada de los cómics. Se trata de una compilación, ampliable, de repertorios de sus principales convenciones semióticas, atendiendo a tres criterios fundamentales: la iconografía, la expresión literaria y las técnicas narrativas.

En el apartado iconográfico se han examinado aspectos centrales relativos a la tipología de planos, ángulos de visión, ideogramas, descomposición del movimiento y anatomía expresiva.

En el apartado de la expresión literaria se han incluido más de diez componentes para valorar obras de narrativa gráfica en su dimensión artística y comunicativa: desde la capacidad expresiva del trazo y los elementos tipográficos hasta principios compositivos clave (la ordenación del espacio, la creación de la atmósfera, la definición del volumen, la representación de la luz y del claroscuro), sin olvidar la composición de la viñeta en la página o doble página que la acoge.

En el apartado de técnicas narrativas se han destacado siete ámbitos concretos: secuencialidad, vector de lectura, analepsis y prolepsis, voz narrativa, ocularización y desarrollos gráficos no lineales.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El diseño de estrategias docentes para facilitar la adquisición de competencias y la creación de metodologías activas, en relación con los elementos que intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, se inscriben en una programación que, a su vez, responde a un conjunto de decisiones estratégicas que configuran un método para el análisis de la narrativa gráfica.

En este proyecto se han examinado dos formas de intermedialidad intracompositiva que caracterizan a este medio: (a) la multimodalidad de la narrativa gráfica como parte de su estructura semiótica híbrida (verbo-visual) y de su fusión conceptual original (como ocurre en el cine), y (b) las referencias intermediales implícitas, que recrean convenciones estéticas de otro medio distinto en el medio de origen. La relación intermedial se basa, en este segundo caso, en un diálogo semiótico intertextual (no en una síntesis) entre diversas expresiones mediales. Existiría así una forma de concebir la intermedialidad, apreciable en el análisis del impacto dominante de ciertos medios en determinados momentos históricos. La dimensión histórica de un estudio de este tipo posee un gran valor heurístico: muestra el proceso mediante el cual un medio nuevo se apropia y mejora (re-media) las prácticas de representación de medios anteriores (remediación).

Del estudio de los repertorios de convenciones y articulaciones se desprende que, en muchos casos, fueron heredados de medios de

comunicación y de tradiciones culturales preexistentes al nacimiento de los cómics (o narraciones gráficas). De la tradición narrativa literaria, del **cuento** y de la **novela**, derivaron recursos como el monólogo interior o la analepsis. De las **artes plásticas**, e incluso del **teatro**, procedieron algunas convenciones iconográficas de los cómics, como la representación del héroe según los cánones estéticos grecolatinos o algunos rasgos del gestuario de los personajes. Del **cine** mudo y sonoro, los cómics mimetizaron algunos recursos en sus inicios, aunque también intercambiaron recursos expresivos. En palabras del propio Umberto Eco, las narraciones gráficas, independientemente del formato, propiciaron la aparición de “arquetipos intertextuales”. Todo ello no implica que, en el lenguaje de las narraciones gráficas, no se produzcan **hallazgos expresivos originales** que revelan el ingenio de los dibujantes y la sagaz complicidad de los lectores.

4. RESULTADOS DEL PROYECTO

A pesar de la dificultad inherente que comporta toda tarea de sistematización en un medio de comunicación situado en la encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, los miembros del equipo han diseñado las unidades didácticas partiendo de tres premisas fundamentales:

- (a) que el estudiante conozca el lenguaje y las particularidades de la narrativa gráfica y de otros medios de comunicación visual.
- (b) que el estudiante conozca la evolución histórica, técnica y formal de la narrativa gráfica.

(c) que el estudiante sea capaz de explorar las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de la narrativa gráfica.

El mayor beneficio de este proyecto ha consistido en ofrecer una propuesta pedagógica de análisis de la narrativa gráfica como herramienta investigadora y educativa, y en incorporar a este marco conceptual interdisciplinar las explicaciones teóricas que producen no solo los propios narradores gráficos durante el proceso creativo, sino también la de los investigadores de un medio que ha cobrado pujanza en la actualidad.